

MANIFEST DESTINY

Game Design by Bill Crenshaw



Rule Booklet



(C) 2004 GMT Games, LLC
P.O.Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com

1.0 概要

Manifest Mestiny は 1760 ～ 2000 年のアメリカを舞台とした 3 ～ 5 人向けの戦略ゲームで、カードドリブンシステムを採用しています。各プレイヤーはアメリカの商業帝国の一つを担当し、その宿命達成を目指します。各商業帝国の根拠地は、ルイジアナ、メキシコ、ペンシルバニア、ケベック、バージニアのいずれかです。ゲームの進行に従い、最も適切な対応を行ったプレイヤーが宿願達成を、すなわち、ゲームに勝利を収めることでしょう。

2.0 ゲームの勝利条件

いずれかのプレイヤーが 30VP に達した投資フェイズあるいは発展フェイズの終了時に最も多くの勝利ポイントを獲得しているプレイヤーが勝利を収めます。勝利ポイントは、発展段階の購入、躍進 (Breakthrough) の達成により獲得することができます。また、最も多数の都市を支配しているプレイヤーも勝利ポイントを獲得することができます。

3.0 ゲームの備品

3.1 Manifest Destiny には以下のものが含まれます。

- ・ルールブック 1 冊
- ・リファレンスブック 1 冊
- ・地図盤 1 枚
- ・影響カード 64 枚
- 発展カード*51 / 宿命カード*13
- ・産物収益/プレイ手順カード 4 枚

- ・ステッカー 1 シート
- ・権利書チット 3 シート

シート 1*2 シート 2*1

躍進段階チット*20 / 発展段階チット*75

- ・躍進段階記録チャート 1 枚
- ・発展段階記録シート 5 枚
- ・支配トークン (1/4 インチ) 5 セット (各 25 個)
- ・プレイヤーマーカー (円形) 5 セット (各 12 個)

プレイヤーマーカーは以下の用途に使用

- 躍進段階ステップマーカー 7 個
- 勝利ポイントマーカー 1 個
- 利益マーカー 1 個
- プレイ順序マーカー 1 個
- プレイ順序選択マーカー 1 個
- 予備 1 個

- ・都市マーカー (1/2 インチ灰色) 20 個
- ・原住民マーカー (1/2 インチ赤色) 5 個
- ・旅行者マーカー (1/2 インチオレンジ) 3 個
- ・科学技術マーカー (1/2 インチ茶色) 2 個
- ・生産マーカー (1/2 インチ黒色) 1 個
- ・利益トラックで 100+ を表すマーカー (1/2 インチ水色) 5 個
- ・最大都市数マーカー (1/2 インチ黄緑) 1 個
- ・パナマ運河マーカー (1/2 インチ黒色) 1 個
- ・時代設定マーカー (1/2 インチ白色) 1 個
- ・予備 (1/2 インチ白色) 4 個
- ・プレイマネー 総額 \$38,000-
- ・6 面体サイコロ 6 個

影 響 カ ー ド

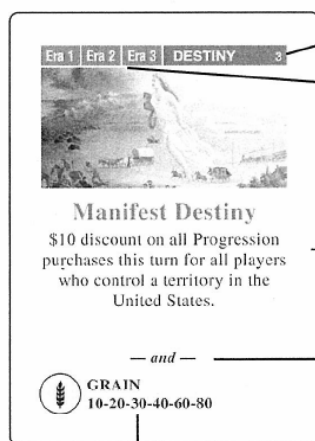
発展 (Progress) カード

宿命 (Destiny) カード



イベントあるいは生産
のどちらかでのみ利用

3 人プレイでは
使用しない



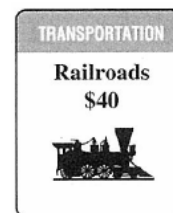
生産による収益

カード No

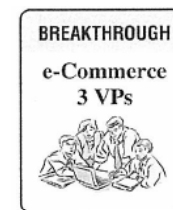
カード利用可能時代
このカードは複数時代
利用可能カードである

イベントの内容

イベント及び生産の
両方同時を実施すること



発展段階チット



躍進チット

3.2 トークンと発展段階記録シート

トークンの詳細と使用するステッカー、初期配置の情報はルールブックの 10 頁に詳細に記載されています。ゲームに先立って、発展段階記録シートに 1 ～ 5 のステッカーをそれぞれ貼り付けてください。

3.3 ルールの相互参照

ルール本文中で () で記載されている数字は、ルールブック中の他の項番を合わせて参照する指示です。

3.4 地図盤

地図盤上には、アメリカ合衆国、カナダ、メキシコ、中央アメリカ、及び海外市場が記載されています。アメリカ合衆国には、アラスカとハワイを含みます。地図盤は以下の 8 つの地域に区分されます。①: カナダ ②: 合衆国北部 ③: 合衆国南部 ④: 合衆国北西部 (アラスカを含) ⑤: 合衆国南西部 (ハワイを含) ⑥: メキシコ

コ ⑦: 中南米 ⑧: 海外市場 (アジア、オーストラリア、ヨーロッパ、中近東、アフリカ)

3.5 支配トークン

各プレイヤーには 25 個の支配トークンが用意されています。支配トークンは、地図盤上の領土の支配、先駆者、躍進の記録、都市、先駆者、カードの購入に使用します。

4.0 セットアップ

4.1 プレイヤー 5 人の場合

各プレイヤーは希望する色の支配トークン 25 個とプレイヤーマーカー (円形) 12 個を受け取ります。初期資金として、それぞれ \$60 も受け取ります。

影響カードを以下の通り 4 つのグループに区分します。

- ①:第1期宿命カード #1-6 (6枚)
- ②:第1期カード #14-32, #61-64 (23枚)
- ③:第2期カード #7-9, #33-46 (17枚)
- ④:第3期カード #10-13, #47-60 (18枚)

各プレイヤーとも3枚の影響カードを持った状態でゲームを開始します。まず、「第1期宿命カード」から、ランダムに1枚ずつを各プレイヤーに配布します。その後、第1期宿命カードの残余と、「第1期カード」を合わせてよくシャッフルし、そこから各プレイヤーに2枚ずつカードを配ります。残った第1期カードは裏向けにして地図盤上に配置します。「第2期カード」、「第3期カード」は地図盤の脇にそれぞれ置いておきます。

- 各プレイヤーの利益マークを利益記録欄の30のマスに配置します。
- 各プレイヤーの勝利ポイントマークを勝利ポイント記録欄の0のマスに配置します。

4.2 プレイヤー4人の場合

5人プレイの場合と同様にセットアップしますが、以下の影響カードは取り除いておきます(ゲームに使用しません)。

取り除く影響カード

ハドソン湾公社(Hudson Bay Company) / トマス=ジェファソン(Thomas Jefferson) / デービー=クロケット(Davy Crockett) / P.T.バーナム(P.T. Barnum) / 復興(Reconstruction) / アラスカ購入(Seward's Folly) / アメリア=エアハルト(Ameria Earhart) / 黄塵地帯(Dust Bowl) / エルビス=プレスリー(Elvis Presley) / 市民の不服従(Civil Disobedience)

- 各プレイヤーの利益マークを利益記録欄の20のマスに配置します。

カナダエリアに移動あるいは拡張(Expansion)することはできません。

4.3 プレイヤー3人の場合

5人プレイの場合と同様にセットアップしますが、以下の影響カードは取り除いておきます(ゲームに使用しません)。

取り除く影響カード

ハドソン湾公社(Hudson Bay Company) / アラモ砦(Remember the Alamo) / ベン=フランクリン(Ben Franklin) / トマス=ジェファソン(Thomas Jefferson) / ロバート=フルトン(Robert Fulton) / 米英戦争(War of 1812) / 星条旗(Star Spangled Banner) / デービー=クロケット(Davy Crockett) / サミュエル=モース(Samuel Morse) / P.T.バーナム(P.T. Barnum) / 復興(Reconstruction) / アラスカ購入(Seward's Folly) / トマス=エジソン(Thomas Edison) / 60年代(The 60's) / アメリア=エアハルト(Ameria Earhart) / 黄塵地帯(Dust Bowl) / F.D.ルーズベルト(Franklin D. Roosevelt) / 弁護士(Lawyer) / エルビス=プレスリー(Elvis Presley) / 市民の不服従(Civil Disobedience)

- 各プレイヤーの利益マークを利益記録欄の20のマスに配置します。

カナダエリア及びメキシコエリアに移動あるいは拡張(Expansion)することはできません。

5.0 ターンシークエンス

特記無き限り、各フェーズともプレイ順序に従って、各プレイヤーが順に行動を行います。他のプレイヤーがそのフェーズの行動を行う前に、そのフェーズの行動はすべて完了させなければなりません。次順のプレイヤーが行動を開始したならば、そのフェーズに既に行った行動を変更することは許されませんし、やり忘れた行動があっても実施することはできません。

各ターンは以下の5フェーズに分割されます。

1. プレイ順序決定フェーズ(Turn Order Phase)
2. カードプレイフェーズ(Card Play Phase)
3. 投資フェーズ(Investment Phase)
4. 拡張フェーズ(Expansion Phase)

5. 調整フェイズ(Adjustments Phase)

第1ターンに先立って、本拠地選択フェイズがあります。

6.0 本拠地選択フェイズ

このフェイズに、本拠地選択権を入札することにより、各プレイヤーは自分の本拠地を決定します。

6.1 入札順序の決定

各プレイヤーとも、自分のプレイヤーマーカー(円形)を適当なカップに1個ずつ投入します。そこから、ランダムに1個ずつ取り出していきます。取り出された順番が、入札順序となります。

6.2 入札

入札順序に従って、各プレイヤーとも\$5単位(\$0も含)で入札を行います。全プレイヤーが入札を行った後、最も高い値を付けたプレイヤーから、本拠地を選択していきます。複数のプレイヤーが同額である場合、同額の中で、より先に入札したプレイヤーから本拠地選択を行うことができます。

6.3 本拠地の選択

最も高額入札を行ったプレイヤーから入札額順に、各自の本拠地を選択して行きます。支配トークンの色付きの面を上にして選択した本拠地エリアに配置し、入札額を支払います。その後、選択順序に対応した発展記録シートを受け取ります。発見記録シートには1~5の番号が振られていますが、これは、本拠地の選択順序を明示するために使用します。

6.4 利用できる本拠地エリア

5人ゲーム:ルイジアナ(Louisiana) / メキシコ(Mexico) / ペンシルバニア(Pennsylvania) / ケベック(Quebec) / ヴァージニア(Virginia)から選択します。

4人ゲーム:ルイジアナ(Louisiana) / メキシコ(Mexico) / ペンシルバニア(Pennsylvania) / ヴァージニア(Virginia)から選択します。

3人ゲーム:ルイジアナ(Louisiana) / ペンシルバニア(Pennsylvania) / ケベック(Quebec) / ヴァージニア(Virginia)から選択します。

7.0 プレイ順序決定フェイズ

各ターンの開始時に、当該ターンのプレイ順序を決定します。プレイ順序は、プレイ順序選択欄(8.62)に記載されている順番に従って、選択していきます。選択したプレイ順序は、プレイ順序欄にプレイヤーマーカーを配置することにより表示します。

第1ターンに限り、本拠地選択の順序と同順でプレイ順序を決定していきます(6.3)。

8.0 カードプレイフェイズ

カードプレイフェイズに、各プレイヤーはプレイ順序に従って、手札として保有している影響カードを使用することができます。影響カードを使用する場合、表面を上にして机上に置いてください。使用された影響カードは次のターンのプレイ順序決定フェイズまで机上に表向きにして配置しておきます。カードプレイフェイズには、プレイ順序に従って、以下の組み合わせで(順番は問わない)手札として有している影響カードを使用することができます。

- 現在の期に対応した「宿命カード」1枚(宿命カードの利用制限については8.2項参照のこと)
- 現在の期に対応した「発展カード」を望む枚数。

8.1 期(Historical Eras)

カードの上部には「期」が明記されています。第1期は1760-1860を、第2期は1861-1920を、第3期は1921-2000を表しています。カードは、カードに記載されている「期」と当該ターンの「期」が一致している場合にのみ使用することができます。「時代設定マーク」を「期」表示欄に配置し、ゲームがどの期に相当するか、どのカードが利用可能かを表示します。

8.11 「期」の遷移: 1 つの「期」のカードの山札が無くなった場合、再利用するカードと、次の「期」のカードを混ぜ合わせて、次の「期」の山札とします。次の「期」の山札を作ったそのターンに使用されたカードは新しい山札には加えません。ただし、再利用可能なカードである場合には次に山札を新たに作る際には、再利用することに注意してください。

8.12 新たな「期」: 新たな「期」は新しい山札から最初のカードが引かれた瞬間に開始されます。このような事態が発生した場合、続くカードブレイフェイズは、「期」間であると見なします。すなわち、それまでの「期」に対応したカードも、新しい「期」に対応したカードもどちらでも使用することができます。「期」間に使用されたカードの効果が、特定の「期」に対して影響を及ぼす場合、そのカードを使用したプレイヤーが、どちらの「期」に対して効果を及ぼすのか選択することができます。

注記: 新しい「期」が始まったならば、「時代設定マーク」を 1/2 あるいは 2/3 のマスに移動させ、「期」間のタイミングであることを表示してください。その後、カードブレイフェイズの終了時に、時代設定マークを「2」あるいは「3」のマスに進めます。

8.13 複数「期」カード: 複数の「期」で利用可能なカードがあり、その様なカードにはカード上部に、利用可能な「期」が列記されています。このようなカードは、使用された次のターンの「プレイ順序決定フェイズ」に次の「期」用の山札の中に入れることになります。複数の「期」で利用可能なカードのうち、「Era1 or Era2」、「Era2 or Era3」と表記のあるカードについては、どちらかの「期」でのみ使用可能なカードで、使用後は、ゲームから取り除かれます(再利用はしません)。

8.2 宿命カード

「宿命カード」が使用された場合、イベントと産物による収入(8.331)との両方を解決します。

8.21 1 ターンの使用制限: 8.22 項での既定を除き、1 ターンにはすべてのプレイヤーを合わせて、1 枚の「宿命カード」しか使用することができません。このため、プレイ順序 1 番のプレイヤーが「宿命カード」を使用した場合、他のプレイヤーはそのターンには「宿命カード」を使用することはできません。

8.22 愛国心(Patriotism): 躍進段階のうち、「愛国心」を獲得しているプレイヤーは、毎ターン追加で 1 枚の「宿命カード」を使用することができます(既に他のプレイヤーが「宿命カード」を使用しているならば 1 枚、誰も「宿命カード」を使用していないのであれば 2 枚使用することができます)。

8.3 発展カード

8.31 リーダーカード: 発展段階の購入に割り引きが適用されるほか、その他の特典がもたらされます。発展段階購入割引は、協力関係(9.351)にあるプレイヤーを除き、そのリーダーカードを使用したプレイヤーのみが獲得することができます。使用したリーダーカードによって獲得される発展段階購入割引に対応した「発展段階」を既に獲得している場合、割引額の 1/2 に相当する資金を「リベート」として獲得することができます。「リベート」はリーダーカードによってのみ獲得することができます。イベントの効果として、発展段階購入割引を獲得した場合には「リベート」を獲得することはできません。

8.32 イベントカード: ゲームに影響を及ぼすイベントを発生させます。イベントには、産物の産出、原住民によるエリアの占拠、拡張(Expansion)判定への修正、移動力の増加、利益の修正、エリア支配の変更、カウンター・カード、反応カード等とがあります。

8.321 産物の追加: 「インターネット(Internet)」、「セオドア・ルーズベルト(Teddy Roosevelt)」、「ベーブ・ルース(Babe Ruth)」のイベントが発生した場合、対象エリアで、新たな産物が発生する様になります。対応するマークを対象エリア内に配置します。こうして配置された産物マークは、ゲーム終了時までそのエリア内に配置され、地図盤上に描かれた産物に加えて、生産がなされることとなります。これは、対象エリアの支配権が変遷しても変わることはありません。

8.322 原住民: 「原住民統治地区(Native Sovereignty)」イベントが発生した場合、複数のエリアに「原住民マーク 1/2 インチ赤色」が配置されます。「原住民マーク」は拡張の障害となります。対象エ

リアに拡張を行うには、まず第一に競合により、当該エリア内の原住民マークを除去しなければなりません。「ホームスタッド法」カードを使用することで、「原住民マーク」を除去することが可能です。

8.323 拡張判定への修正: 拡張判定への修正イベントは、①:より少ない支配トークンで拡張判定が実施可能、②:攻撃時に同数で勝利 ③:拡張判定 DR のやり直しが可能 等の効果があります。「米英戦争(War of 1812)」や「星条旗(Star and Spangled Banner)」が例となります。

8.324 移動力の増加: 「オレゴントレイル(Oregon Trail)」等、イベントの効果で、本来ならば到達することができないエリアに対して拡張を行うことが可能となることがあります。

8.325 利益の修正: プレイヤーの利益を修正するイベントもあります。「死刑廃止論者(Abolitionists)」、「市民権運動(Civil Rights Movement)」、「再編成(Reconstruction)」等が例です。

8.326 エリア支配の変更: 特定エリアにて、支配トークンの配置、他プレイヤーの支配トークンを自分の支配トークンに変更、対象エリア内の支配トークンの除去等の効果を発揮するイベントがあります。新たに支配権を確立したプレイヤーは、自分の支配トークンを、新規獲得状態(10.22)あるいは既獲得状態(10.23)いずれの状態でも配置することができます。支配権の委譲が発生する場合、支配権を失う側のプレイヤーが対象となるエリアを指定することができますが、対象となるエリアは支配権を獲得したプレイヤーが(正規の手順で)到達可能なエリアから選択しなければなりません。もし、イベントにより、エリアの支配権を失うことが指示された際に、対象となるエリアに(正規の手順で)到達可能なプレイヤーが存在しない場合、対象となるエリアは空白状態のまま留め置かれます。エリア支配の変更を伴うイベントカードには、「独立戦争(Revolutionary War)」、「ホームスタッド法(Homestead Act)」、「反トラスト法(Trustbusters)」、「弁護士(Lawyer)」等があります。

8.327 カウンター・カード(Counter Cards): 他のカードで発生したイベントの効果を打ち消すイベントもあります。カウンターカードは、他プレイヤーが使用したカードに対抗して、他プレイヤーの手番に使用することができます。カウンター・カードが使用された場合、カウンター対象カードを使用したプレイヤーが、カウンター対象カードに記載された効果を被ることになります。カウンター・カードとなる様なカードを、同一ターンの自分の手番に既に使用しているプレイヤーに対して、カードを使用することはできません(訳注: B カードは A カードのカウンター・カードであるとして)。同一カードブレイフェイズに、既に B カードを使用しているプレイヤーがいた場合、その様なプレイヤーに対して、A カードを使用することはできません)。「スパイ(Spy)」カードに対するカウンター・カードは「大統領(Presidnet)」カードです。「南北戦争(Civil War)」カードに対するカウンター・カードは「リンカーン(Lincoln)」カードです。「大統領」カードが「技術」の収益に使用された場合、「スパイ」カードをカウンターすることはできません。

8.328 反応カード(Response Cards): カウンター・カードと同じく、他プレイヤーの手番に使用することができる反応カードもあります。反応カードは、他プレイヤーがカードを使用した際に使用することができ、対象カードの効果を無効とすることができます。効果が無効となったカードも、プレイ順番確認のために机上に残されます。「大統領」カードと、「連邦最高裁判所(Supreme Court)」の 2 枚が反応カードとして使用することができるカードです。

8.33 イベント/産出カード: イベントと生産物の双方が記載されたカードがあります。これらのカードは使用の際に、イベントとして使用するか、あるいは、産出による収益として使用するか宣言しなければなりません。

8.331 産物による収益: 産物による収益が発生した場合、対応する生産物を産出するエリアを支配しているプレイヤーは収益を得ることができます。収益の額は対象となるエリアの支配数によって決定されます(最大で 6 エリア)。単一エリアで同じ産物が複数産出される場合(中近東エリアの石油、中央アメリカの農産物(Produce)、1 つのエリアを 2 エリアとして計算します)。

プレイヤーが生産の対象となっているエリア内に 1 個以上の都市を有している場合、収益は 1 段階向上します。複数の生産物を産出する可能性があるエリアを支配している場合、対応する生産物の産出カードが使用される毎に、対応する生産物による収益を得ることができます。

8.3311 余剰状態：産物による収益が発生した場合、そのターンを通じて、当該産物は「余剰状態」となります。また、「暗黒の木曜日 (Black Thesday)」イベント、「大恐慌カード (Depression)」イベントが発生した場合、そのターン中は、すべての産物が「余剰状態」となります。上記 2 イベントが発生した場合、余剰状態マークを、「全産物余剰 (Surplus All Box)」欄に配置してその旨を表示します。カードプレイフェイズの終了時に、すべての余剰状態マークを取り除きます。

8.3312 余剰状態の効果：余剰状態にある産物による収益は 1 段階低下します。

例：家畜 (Livestock) 産出エリアを 3 箇所支配しているとします。家畜が余剰状態である場合、収益は、\$20 ではなく、\$10 となります。もし、家畜産出エリアを 1 エリアしか支配していない場合、家畜が余剰状態であるならば、収益は \$0 となります。

8.332 複数プレイヤーへの効果：カードによる効果をうける条件を等しく満たすプレイヤーが複数存在する場合、条件を満たすプレイヤーはすべてそのカードの効果を受けます。複数のプレイヤーが対象となるカードの場合、単一のプレイヤーに複数回の効果が適用される可能性があります。たとえば、最も VP の多いプレイヤー及び、最も利益の多いプレイヤー及び所有現金の最も多いプレイヤーが対象である場合に、単一のプレイヤーが上記 3 条件をすべてかなえている場合、そのプレイヤーは、カードに記載された効果を 3 回受けることになります。

8.333 ニュース：「大統領」カード及び「連邦最高裁判所」カードは、「ニュース」カードとして使用することもできます。他のカードとは異なり、「ニュース」として使用されたカードはイベントも生産物の産出も伴わない、カード消費の為にだけ使用することが可能です (8.62 項も参照のこと)。

8.334 躍進段階 (Breakthrough Steps)：リーダーカードの中には、躍進段階達成の為にステップを付与する効果を有するものもあります。その様なリーダーカードが使用されたならば、躍進段階記録シート (9.412) の該当欄に躍進段階マークを配置してください。その結果、対象となる躍進段階に到達したならば、そのカードプレイフェイズ中に「躍進」(9.42) を宣言することができます。このフェイズには協調 (Collaboration) を行うことはできません。

8.4 カードの保持：カードプレイフェイズの終了時点で、3 枚までのカードはペナルティ無しに手札として保持することができます。4 枚目の手札からは 1 枚につき利益を 5 ポイント失います。

8.41 文学 (Storytelling)：躍進段階の「文学」を達成したプレイヤーはカードプレイフェイズ終了時に、手札を 4 枚までペナルティ無しに保持することができます。また、「文学」を達成したプレイヤーはカードを捨て札 (8.5) することも可能です。

8.5 捨て札

躍進段階の「文学」を達成している場合を除き、カードを捨て札とすることはできません。「文学」を達成したプレイヤーは、「文学」を達成したターン及び以後のターンのカードプレイフェイズ中に、カード 1 枚を裏向けのまま捨て札とし、ゲームから取り除くこと (再利用しない) ができます。

8.6 プレイ順序マーク (Turn Order Tokens)

8.61 カード番号：影響カードにはそれぞれ、1 ～ 64 の番号が付与されています。宿命カードは #1 ～ #13 です。発展カードは #14 ～ #64 です。

8.62 プレイ順序選択：すべてのプレイヤーがカードプレイフェイズを終了したならば、次のターンのプレイ順序を決定します。プレイ順序は、直前のカードプレイフェイズに使用したカードのカード番号を用いて決定していきます。最も大きな番号のカードを使用したプレイヤーから順に、地図盤上のプレイ順序選択欄の望む位置にマークを置いていきます。こうして、次ターンのプレイ順序を決定してください。カードを使用しなかったプレイヤーが複数ある場合には、カードを使用しなかったプレイヤーの中で、本拠地選択順に従って選択を行うことができます。本拠地選択順番は発展記録シートの番号に対応していることに注意してください。

8.63 勝負所 (Priority Turn)：各プレイヤーとも、ゲームを通じて 1 度だけ、「勝負所ターン」の特権を使用することができます。「勝

負所ターン」の特権を使用することにより、次ターンのプレイ順序決定手順で、他のプレイヤーと選択順序を交換し、より早期に選択を行うことができるようになります。ゲームを通じて 1 だけのこの特権を使用した場合、当該プレイヤーの支配トークン 1 個を地図盤上の「勝負所ターン」表示欄に配置します。このようにして配置されたトークンは以後ゲームを通じて使用することができません。また、対象プレイヤーが「勝負所ターン」の特権を既に使用したことの備忘としても使用します。

手順：カードプレイフェイズ、投資フェイズ、拡張フェイズいずれのフェイズであっても、自分の手番に、「勝負所ターン」の宣言を行うことができます。「勝負所ターン」の宣言の後、自分のプレイ順序選択マークを選択順序 1 番のマスのに配置します。他のプレイヤーはそれぞれ 1 マスずつずらして配置し直します。

複数のプレイヤーが同一ターンを「勝負所ターン」として宣言した場合、2 番目に宣言したプレイヤーはプレイ選択マークを選択順序 2 番のマスのに配置します。「勝負所ターン」を宣言していないプレイヤーのマークは再度、それぞれ 1 マスずつずらして配置し直します。

例：このターンのカードプレイフェイズの結果、プレイ順序選択順序番は、ビル、スティーブ、チャーリー、ケン、デビーの順になりました。もし、デビーが「勝負所ターン」の特権使用を選択した場合、プレイ順序選択順序番は、デビー、ビル、スティーブ、チャーリー、ケンの順番に変更となります。続けて、チャーリーが「勝負所ターン」の特権使用を選択した場合、デビーは選択順序 1 番を維持することができますが、以後、チャーリー、ビル、スティーブ、ケンの順番となります。

9.0 投資フェイズ

プレイ順番にしたがい、各プレイヤーとも投資フェイズを実行します。投資フェイズには以下の行動を (順番を問わず) 実施することができます。

- ・支配トークンの購入
- ・都市/先駆者/カードの購入
- ・発展段階の購入
- ・躍進段階獲得への投資

9.1 支配トークンの購入

各プレイヤーとも、支配トークンを 1 個 \$5 で購入することができます。購入可能数の上限は、プレイ順序により異なります。購入可能上限数は以下の通りです。

	5人ゲーム	4人ゲーム	3人ゲーム
プレイ順序			
1	3	3	3
2	5	5	5
3	7	7	7
4	9	7	
5	7		

影響カードの効果や、躍進段階の「街道」を獲得したことによる無償の支配トークン獲得の個数は上記制限には加えません。また、既に、地図盤上に、先駆者として配置されてる支配トークンや、躍進段階獲得のために配置されている支配トークンは、購入の対象とすることができません (手元に残っている分しか購入できないということ)。購入 (あるいは獲得) した支配トークンは、発展記録シートの「購入済み支配トークン」欄に配置しておきます。

9.11 発展段階「寛容」の効果：発展段階で「寛容」(Tolerance) を達成したプレイヤーは通常の購入可能数上限が「2」増加します。

9.2 都市/先駆者/カードの購入

9.21：都市 (city)、先駆者 (Pioneers)、カードの購入の費用は、そのターンの購入された累積個数によって決まります。そのターンに最初に購入する都市/先駆者/カードは 1 個トークンで購入できます。2 個目 (2 種類目) は 2 個トークン、3 個目 (3 種類目) は 3 個トークンとなります。地図盤上に記載されている「都市」、「先駆者」、「カード」欄を使用して、このターンの購入数を記録します。都市、先駆者、カードを購入する毎に、自分の発展記録シートの「購入済みトークン欄」から、購入に必要な個数の支配トークンを地図盤上の「都市」「先駆者」「カード」欄に配置していきます。「都市」「先駆者」「カード」を複数個購入した場合には、追加費用分の支配トークンは地図盤上には配置せず、発展記録シートの「購

入済みトークン欄」から、ストック欄に移動させます。(訳注:地図盤上の「都市」/「先駆者」/「カード」欄には実際に購入した個数分の支配トークンが配置されます。最初に先駆者を購入し、次に都市を購入した場合、購入費用は 2 個トークンですが、この場合、購入済みトークン欄から、1 個を地図盤上の「都市」欄に配置し、1 個はストック欄に戻します)

地図盤上の「都市」/「先駆者」/「カード」欄に配置された支配トークンは配置されたターンの終了時にプレイヤーの発展記録シート上のストック欄に戻します。プレイヤーは十分な支配トークンを有するならば、都市、先駆者、カード、それぞれを購入することができます。

9.211 機械化(Mechanization)の効果: 躍進段階の「機械化」を達成したプレイヤーは、毎ターン、都市/先駆者/カードのうち、望む 1 種類に限り、通常のコストに関係なく、1 個 1 トークンで購入することが可能となります。

9.22 都市: プレイヤーは 1 ターンつき、都市を 1 個のみ獲得することができます。都市は、支配トークンによる購入の他、躍進段階の「電化」を達成することにより無償で獲得することも可能です。都市を獲得した場合、既に支配を確立したエリアに配置することが可能です。ただし、既に都市が配置されているエリアは除きます。

9.221 都市の効果: 都市が配置されたエリアは、産物による収益が向上します(8.331)加えて、対象エリアを防御する際に優位性を得ることができます(10.245)。

9.23 先駆者(Pioneers): プレイヤーは 1 ターンにつき先駆者数制限(9.231)の範囲内で、先駆者を 1 個獲得することができます。先駆者は、支配トークンによる購入のほか、影響カードの効果として獲得することも可能です。プレイヤーが先駆者を獲得したならば、支配トークンをストック欄から発展記録シートの先駆者欄へ移動させてその旨を表示してください。

9.231 先駆者個数制限: 各プレイヤーとも、第 1 期には先駆者を 2 個まで、第 2 期には 3 個まで、第 3 期には 4 個まで保持することができます。躍進段階達成のステップとして使用している先駆者は上記保持数制限には含まれません。このため、もし、ターン開始時に先駆者を保持上限個数保有していたとしても、そのターンに躍進段階達成のステップとして先駆者マークを使用したならば、同じターン中に、(次ターンに使用するために)先駆者マークを購入することが可能となります。

9.232 先駆者の属性: 先駆者マークは躍進段階達成の試みの際にサイコロ 1 個分として使用することができます(9.4)。当該ターンに躍進段階達成の試みがなされていない場合には、先駆者を獲得したら直ちに躍進段階達成の試みを実施することにしてもかまいません。先駆者マークは、以後のターンに実施する躍進段階達成の試みにも使用することができます。異なるターンであれば、先駆者を異なる分野・種類の躍進段階達成の試みに使用することもできます。

9.233 無償で獲得できる先駆者: 無償で先駆者を獲得することができる効果を有する影響カードもあります。影響カードのイベントの効果で、無償で先駆者を獲得できる際に、既に先駆者保持数制限に達している場合や、あえて、無償の先駆者をもらわないことにした場合、今回のイベントで無償で獲得できる権利は失われます。

9.24 カード: 発展段階の「サーカス」を獲得済みのプレイヤーは、1 ターンに 1 枚、既に購入済みのトークンを使用して、カードを購入することができます。カードを購入した場合、山札の一番上のカードを手札に加えます。

9.241 シンクタンクの効果: 躍進段階の「シンクタンク」を達成したプレイヤーはカードを引く際に、引いたカードを手元に残すか、あるいは、そのカードを捨て札として新たなカードを山札から引くかの選択を行うことができます(引き直しは 1 度だけ)。カードを弾き直した場合、直前に捨て札としたカードを山札に加え、山札をシャッフルしてください。複数プレイヤーが同時にカードを獲得する様な場合、まず、対象となるプレイヤー全員がカードを引いた後、「シンクタンク」の効果を使用するかどうか決定してください。「シンクタンク」によるカードの引き直しの効果は、プレイヤーがカードを山札から引く状況であればいつでも使用することができます。

9.2411 期の終了: ある特定の期の山札の最後の 1 枚を引いた

後、シンクタンクの効果を使用する場合、新たなカードは次の期の山札から引きます。その後、シンクタンクの効果で捨て札としたカードを次の期の山札に加えよくシャッフルして、山札として使用してください。

9.3 発展段階の購入

発展段階は、それぞれ、発展段階記録シートに記載された金額を支払うことで購入することができます。影響カードを使用することで、安価に購入できる可能性があります。発展段階を購入したならば、対応する「発展段階チット」を自分の発展段階シートの対応する欄に配置します。

9.31 購入制限--カテゴリ毎の制約: 発展段階は、特定カテゴリ(運輸/通信/統治/レジャー/文化)中では、そのカテゴリ内の順番に従って購入しなければなりません。

9.32 購入制限--レベルによる制約: 第 1 レベルの発展段階(1vp の発展段階)をすべて購入した後で無ければ、第 3 レベルの発展段階(3vp の発展段階)を購入することはできません。

9.33 発展段階による特典: 第 1 レベルの発展段階をすべて購入したならば、収益欄で+10 ポイントのボーナスを得ることができます。同様に、第 2 レベルの発展段階をすべて購入したならば、収益欄で+20 ポイントのボーナスを得ることができます。

9.34 発展段階による勝利ポイント: 購入済みの発展段階は、それぞれ、そのレベルに等しい勝利ポイントと見なします(発展段階記録シートに記載されています。発展段階を購入したならば、ただちに、プレイヤーの勝利ポイントマークを対応する分だけ異動させてください。

9.35 発展段階の効果: 発展段階にはそれぞれ、特殊効果が付与されています。発展段階の特殊効果は、当該発展段階を購入したならば直ちにその効果を発揮します。**例外:**ただし、「団結」(Unity)の効果は、次のターンからその効力を発揮します。

9.351 協調(Collaboration)(あるいはライセンス供与):「団結」の発展段階を既に獲得しているプレイヤーは投資フェイズに、他の「団結」を既に獲得している 1 プレイヤーと「協調」を実施することができます。「協調」を実施するに両プレイヤーは、投資フェイズ開始時点で発展段階「団結」を既に獲得している必要があります。「協調」することに同意したプレイヤー間では、同意内容に従って、リーダーカードの効果と共有することができます。リーダーカードを共有する際には、相手プレイヤーが使用したリーダーカードの効果を使用したならば、その特典の半額を、対象リーダーカードを使用したプレイヤーに支払う必要があります。しかしながら、リーダーカードによる特典は満額獲得することができます。

1 プレイヤーが協調することができるのは、各ターンにつき、他の 1 プレイヤーのみであり、協調するかどうかの確認が毎ターン必要であることに注意してください。

「協調」の効果は、躍進段階達成(9.423)の為にも使用することができます。1 ターンに 1 プレイヤーとのみ「協調」可能であるというルール範囲内であれば、ライセンス供与(=発展段階購入)と躍進段階達成の双方を実施することも可能です。

9.4 躍進段階の達成:「躍進段階」は、歴史上の特別な発明や出来事を表しています。プレイヤーは「躍進段階」を達成するために、研究投資を行うことができます。「躍進段階」の獲得に成功したならば、勝利ポイントと特殊効果を獲得することができます。

9.41 研究投資: 研究投資を実施するためには、プレイヤーは未だ達成されていない「躍進段階」を選択して、研究投資を実施する旨宣言します。その後、自分が保有している先駆者と同数のサイコロを振ります。1 投資フェイズには、1 プレイヤーは 1 分野の研究投資しか実施することができません。カードブレイクフェイズに、影響カードの効果として「躍進段階」のステップを獲得したプレイヤーが、投資フェイズに、他の分野の「躍進段階」に研究投資を行うことも可能です。

9.411 研究投資の制限: 第 2 期に入るまで、プレイヤーは第 2 レベルの躍進段階に対して研究投資を行うことができません。同様に、第 3 期になるまで、第 3 レベルの躍進段階に対する研究投資を行うことはできません。「電子商取引」の躍進段階に対して、獲得の前提となっている発展段階「コンピュータ」を獲得していないプレイヤーが研究投資を行うことは可能です。しかしながら、「電子商取

引」を獲得するためには、必ず、事前に発展段階「コンピュータ」を獲得しておく必要があります。

9.412 研究投資ステップ: 研究投資の判定 dr を行い、対象となっている「躍進段階」のステップ欄と同じ数字が出た場合、そのステップについては達成したものと見なすことができます。「躍進段階記録シート」の対応する躍進段階のステップマスに、自分の「躍進段階マーカ」を配置してその旨を表示します。dr=6 のとき、プレイヤーが望む目が出たものとして処理することができます。必要の無い目あるいは、既に達成したステップと同じ数字の出目は無視します。発展段階「発明」を達成しているプレイヤーは 1 ターンに 1 個だけ、研究投資の dr をふり直すことが可能です。発展段階「発明」の効果によるふり直しは、プレイヤーが dr=6 をどの数字に適用するかを決定した後に実施しなければなりません。

9.413 複数プレイヤーによる研究投資の試み: 複数人のプレイヤーが同一の「躍進段階」の獲得を試みる事が可能です。また、躍進段階獲得のためのステップは複数ターンに渡って蓄積していくことが可能です。

9.414 躍進段階ステップマーカの制限: 各プレイヤーとも、躍進段階ステップを表示するためのマーカは 7 個が上限となります。既に「躍進段階表示シート」上に配置された躍進段階ステップマーカを自発的に取り除くことは可能です。また、他のプレイヤーによって「躍進段階」が「達成」された場合、その「躍進段階」欄に配置されていた躍進段階ステップマーカは取り除かれ、プレイヤーの手元に戻されます。

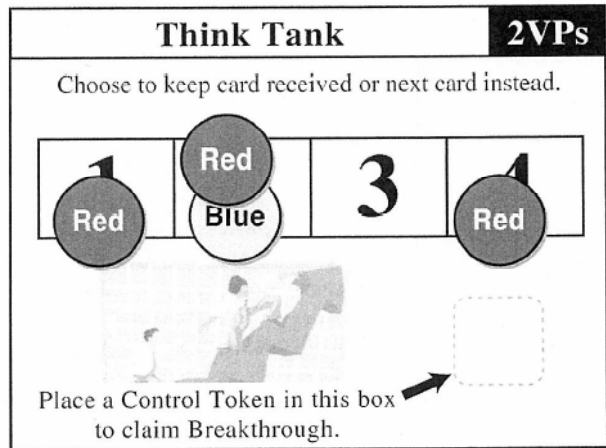
9.42 躍進段階の獲得: 躍進段階獲得のためのステップをすべて達成した場合、その「躍進段階」を獲得することができます(「電子商取引」を獲得するためには発展段階「コンピュータ」も合わせて獲得する必要があります)。「躍進段階」を獲得したプレイヤーはその旨を宣言し、同時に、自分の「先駆者」マーカを「躍進段階表示シート」の該当欄の破線で囲まれたマス内に配置してください。こうして配置された「先駆者」マーカは、他の「躍進段階」獲得のために使用することはできません(9.41)。(新たに)達成された「躍進段階」の獲得のために配置されていた他プレイヤーの「躍進段階ステップマーカ」はすべて、元の持ち主の手元に戻却されます。影響カードの効果(8.334)を除き、「躍進段階」の獲得は投資フェイズにのみ可能です。

9.421 躍進段階チット(Breakthrough Deeds): 「躍進段階」を獲得したプレイヤーは該当する「躍進段階チット」を自分の「発展段階記録シート」の横に配置します。他のプレイヤーは同一「躍進段階」を獲得することはできなくなります。獲得した「躍進段階」は、チットに記載されているとおり勝利ポイントとなります。「発展段階」を新たに獲得したならば、勝利ポイント記録欄にて勝利ポイントマーカを移動させ、その旨を表示してください。

9.422 躍進段階の効果: 「躍進段階」を達成したならば、その効果は即時に有効となります。

9.423 協調(共同研究): 「団結」の発展段階を既に獲得しているプレイヤーは投資フェイズに、他の「団結」を既に獲得している 1 プレイヤーと「協調」を実施することができます。「協調」を実施するに両プレイヤーは、投資フェイズ開始時点で発展段階「団結」を既に獲得している必要があります。対象となる「躍進段階」獲得のためのステップを「協調」することに同意したプレイヤーの合算ですべて獲得している場合に、「協調」を実施しているプレイヤーのうち、投資フェイズの手番が先のプレイヤーの手番にて、当該「躍進段階」の獲得を宣言することができます。「協調」により、「躍進段階」を獲得する場合、「協調」実施プレイヤーはその投資フェイズに、研究投資判定の dr を行うことができます。「協調」を実施した上で、躍進段階を獲得した場合、両プレイヤーとも、自分の先駆者マーカを「躍進段階記録シート」の対象「躍進段階」の破線マス内に配置し、それぞれが、「躍進段階チット」を獲得することができます。1 プレイヤーが協調することができるのは、各ターンにつき、他の 1 プレイヤーのみであり、協調するかどうかの確認が毎ターン必要であることに注意してください。

「協調」の効果は、リーダーカードによる発展段階購入ボーナス(ライセンス; 9.351)の為に使用することができます。1 ターンに 1 プレイヤーとのみ「協調」可能であるというルール範囲内であれば、ライセンス供与(=発展段階購入)と躍進段階達成の双方を実施することも可能です。



研究投資の例: 赤プレイヤーと青プレイヤーがともに躍進段階「シンクタンク」に研究投資しています。「シンクタンク」を獲得するためには、赤プレイヤーは「3」のステップを達成する必要があります。青プレイヤーは「1/3/4」のステップを達成しなければなりません。赤プレイヤーは「先駆者」を 2 個有しており、研究投資判定の dr で、サイコロを 2 個振ることができます。赤プレイヤーが行った dr の結果は、「1」と「6」でした。「1」は何の効果もありません(既獲得ステップのため)。「6」は、好きな目とすることができますから、赤プレイヤーは「3」として扱うことにしました。これで、赤プレイヤーは「シンクタンク」獲得に必要なすべてのステップを達成したことになります。赤プレイヤーはシンクタンクの「躍進段階チット」と 2vp を獲得し、4 個の躍進段階ステップマーカを自分の手元に戻します。シンクタンクの躍進段階を獲得したことを示すために、赤プレイヤーの「先駆者マーカ」を、「躍進段階記録シート」のシンクタンク欄の破線で囲まれた部分に配置します。青プレイヤーの躍進段階ステップマーカは青プレイヤーの手元に戻されます。

4. 拡張フェイズ(Expansion Phase)

拡張フェイズには、プレイ順序に従って、投資フェイズに購入した、未だ使用していない支配トークンを使用して、領土の拡張を行います。

10.1 トークンの配置: 既に支配が確立されたエリア(10.23)あるいは本拠地エリアに陸地に隣接しているエリアに支配トークンを配置することができます。エリア境界線の頂点が接している場合、そのエリアは隣接しているものと見なすことができます。発展段階の「無線」を獲得しない限り、一度地図盤上に配置した支配トークンを自発的に除去することはできません。

10.11 西部開拓の制約: 「西部開拓」の発展段階を獲得するまでは、北西部地域及び南西部地域に支配トークンを配置することはできません。

10.12 南アメリカ大陸エリアの扱い: 南アメリカ大陸東部エリアと南アメリカ大陸西部エリアは相互に隣接しているものとします。南アメリカ大陸西部エリアは太平洋沿岸エリアとします。南アメリカ大陸東部エリアは大西洋沿岸エリアとします。



10.13 電信(Telegraph)の効果: 発展段階「電信」を獲得したプレイヤーは、隣接エリアが、他のプレイヤーの支配下に無いならば、対象隣接エリアに隣接するエリアに(対象隣接エリアを通過して)支配トークンを配置することが可能です。現地住民マーカが配置されたエリアや海域を通過して、「電信」の特権を使用することはできません。



10.14 鉄道(Railroads)の効果: 発展段階「鉄道」を獲得しているプレイヤーは、既に自分の支配が確立されたエリアを含む地域内にあり、かつ、海域を越える必要がないエリアに支配トークンを配置することができます。「鉄道」を獲得しているプレイヤーは原住民マーカが配置されたエリアや、他プレイヤーが支配しているエリアを越えて、自分の支配トークンを配置することが可能となります。



10.15 蒸気船の効果: 発展段階「蒸気船」を獲得しているプレイヤーは、既に自分の支配が確立されたエリアと同一の海域にある沿岸エリアに支配トークンを配置することができます。この場合、大西洋海域にはメキシコ湾を含むものとして扱います。中央アメリカエリアとオアカカ (Oaxaca) エリアについてはともに同一海域の沿岸エリアです。「ハワイ」、「南アメリカ大陸東部」、「南アメリカ大陸西部」の各エリアは、発展段階「蒸気船」を獲得した場合にのみ支配トークンを配置することができます。「アラスカ」と「キューバ」の 2 エリアについては、「蒸気船」の他、「フェリー」(10.17) を使用して支配トークンを配置することも可能です。

注記:「アラスカ」(Alaska) はブリティッシュ・コロンビア (British Columbia) と繋がっていますワシントン (Washington) とは繋がっていません。ケベック (Quebec) は大西洋海域の沿岸エリアです。

パナマ運河: 「パナマ運河」イベントが発生したならば、以降、すべての沿岸エリアは、発展段階「蒸気船」を達成したプレイヤーにとって、同一の海域に属する沿岸エリアと見なすことが可能となります。「パナマ運河」イベントが発生したならば、黒色のマークを、ユカタン半島 (Yucatan) エリア、オアカカ (Oaxaca) エリア、中央アメリカエリアの境界部分に配置し、パナマ運河が開通したことを明示するようにしてください。



10.16 航空機の効果: 発展段階「航空機」を獲得しているプレイヤーは、最大 3 エリアまでの海外市場エリアを含むすべてのエリアに自由に支配トークンを配置することができます (海外市場エリアは最大で 3 エリアであることに注意)。

10.161 海外市場エリアの制限: 発展段階「航空機」の特権を使用して海外市場エリアに支配トークンを配置するためには、以下の 2 条件のうちいずれかを達成している必要があります。

- ①: 対象となる海外市場エリアと同一海域の沿岸エリアに、都市を含む既に支配が確立しているエリアを有している場合。あるいは
- ②: 他の海外市場エリアに都市を有する場合。

10.17 フェリー: 白色の破線で繋がっているエリアは「フェリー」によって接続されており、隣接しているものと見なします。ただし、「電信」あるいは「鉄道」による特権を「フェリー」によって隣接しているエリアに対して使用することはできません。

10.18 電子商取引の効果: 躍進段階「電子商取引」を達成しているプレイヤーは海外市場エリアを含めて、地図盤上の望むエリアに支配トークンを配置することが可能となります。

10.19 無線の効果: 発展段階「無線」を獲得したプレイヤーは、「無線」を獲得したターンに限り、特別なコストの支払い、あるいは、収益の喪失を伴うことなく、海外市場エリアを含む地図盤上に既に配置されている支配トークンを最大で 5 個 (あるいは、プレイ手順による上限個) まで、手元に回収し、①: 先駆者の購入/②: 都市の購入/③: 「サーカス」の特典を利用したカード購入/④: 購入済みトークン配置ボックスへの配置 (続く拡張フェイズに利用可能) のいずれかに利用することができます。

10.2 エリアの支配 (Controlling a Territory)

各エリアは支配トークンを消費することで「支配」することができます。エリアの支配に使用する支配トークンはプレイヤーの発展記録シートの「購入済みトークン欄」から使用しなければなりません。

10.21 未支配エリアに対する支配確立: 誰も支配していないエリアに支配を確立するためには、対象エリアの支配ナンバーと等しい個数の支配トークンを消費する必要があります。支配ナンバーは 1 ~ 3 の値です。部分的な支配 (たとえば、支配ナンバー「2」のエリアに支配トークンを 1 個だけ配置する等) は認められません。

10.22 新規支配: エリアの支配を確立したならば、プレイヤーの支配トークンを 1 個、対象エリアに配置し、支配確立の為に使用した他のトークンは発展記録シートのストック欄に戻します。このターンに新たに支配を確立したことを判別するために、支配トークンの白色の面を上配置してください。

訳注: 巻末の増補参照のこと。

注記: もし、トークン類にステッカーを添付することを好まない場合、新たに支配を確立

したエリアの支配トークンは、対象エリアの支配ナンバー記載欄に配置し、その後、エリア内の他の部分に配置して、既に確立した支配状態であることを表示することにもなりません。

10.23 既に確立された支配: 10.22 項の新規支配の状態は、続く調整フェイズの終了時まで継続し、その後、「既に確立された支配」の状態となります。このことを表すために、調整フェイズ終了時に支配トークンを裏返して、ステッカーが添付されていない面が上になるように配置してください。「既に確立された支配」状態のエリアは、プレイヤーの収益 (11.11) を増加させませんし、拡張ボーナスによるカード獲得の算出対象ともなりません。

10.24 既支配エリアに対する支配確立: 他のプレイヤーの「既に確立された支配」が存在するエリアや、原住民が支配しているエリア (8.322) に対して支配を確立するためには、対象エリアの支配ナンバーに等しい支配トークンを消費した後、「競合」判定の dr に成功しなければなりません。

20.241 競合判定 dr: 競合判定の手順は以下の通りです。まず、攻撃側 (新たに支配を確立しようとする側) がサイコロを 2 個振ります。防御側 (既に支配を確立している側) はサイコロを 1 個振ります。攻撃側の大きい側の出目と、防御側の出目を比較し、大きい側が「競合」に勝利します。出目が同じ場合、影響カードの効果で指定 (10.242) されるか、あるいは、攻撃側が発展段階「テレビ」を獲得している場合を除いて、防御側が勝利します。「競合」破れた側は、そのエリアから自分の支配トークンを取り除きます。競合に負けた側の支配トークンが「既に確立した支配」状態であった場合、そのトークンは、損失欄 (10.26; Loss Box) に配置してください。取り除かれるトークンが、「既に確立した支配」状態では無い場合、所有プレイヤーの発展記録シートのストック欄に配置します。

10.242 カードの調整: イベントカードの効果により、競合判定 dr に修正が加わるか、判定の方法が変化することがあります。



10.243 テレビの効果: 発展段階「テレビ」を獲得しているプレイヤーは攻撃側として競合を行う場合、競合判定 dr の出目が等しい場合であっても勝利を収めることができます。

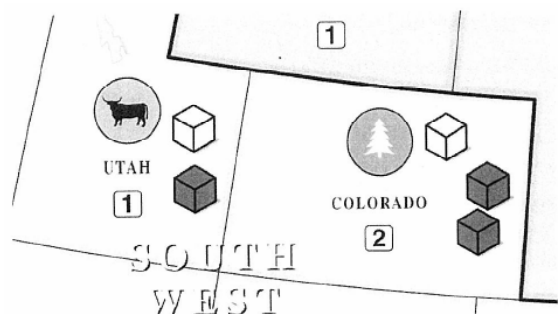
10.244 電話の効果: 発展段階「電話」を獲得しているプレイヤーが攻撃側として競合を行う場合、競合判定の際にサイコロを 3 個振ることができます。

10.245 都市による防御特典: 支配が確立されたエリア内に都市がある場合、競合を実施するために必要となる支配トークンの個数が 1 上昇します。加えて、防御側が競合判定 dr として振ることができるサイコロの個数が、通常の 1 個ではなく 2 個となります。都市を含むエリアに対する競合が、攻撃側の勝利に終わった場合でも、対象エリア内の都市はそのエリア内にとどまります。



10.246 プロスポーツの効果: 発展段階「プロスポーツ」を獲得しているプレイヤーが都市を含むエリアに対して競合を実施する場合、必要となる支配トークンは通常より 1 個少なく済みます。

10.247 本拠地の効果: 自分の本拠地エリアを対象とした競合では、攻撃側であるか、防御側であるかに関わりなく、競合判定 dr で通常より 1 個多くのサイコロを振ることができます。



競合判定の例:黄色プレイヤーはユタ (Utah) 及びコロラド (Colorado) の両エリアを既に確立した支配の状態で支配しています。赤色プレイヤーはその両エリアに対して競合を実施し、自分の支配下に収めたいと考えています。赤色プレイヤーはまず、1 個トークンをユタに配置し、競合を実施する旨宣言しました。競合判定 dr の出目は、黄色プレイヤーが「4」、赤色プレイヤーが「1」と「5」でした。結果、赤色プレイヤーが勝利を収めましたので、黄色プレイヤーの支配トークンは取り除かれます。次に、赤色プレイヤーはコロラドに 2 個トークンを配置し、競合の実施を宣言します。競合判定 dr の出目は、黄色プレイヤーが「3」、赤色プレイヤーが「2」「3」でした。結果は出目が等しいので防衛側の勝利となります。赤色プレイヤーは自分の支配トークンをコロラドから取り除きます。

10.248 ロックンロールの効果: 躍進段階「ロックンロール」を達成しているプレイヤーは、競合判定 dr を競合実施エリア毎に 1 度だけふり直すことが可能です。

10.25 複数回の競合: 攻撃側は、購入済み支配トークンの個数が許す限り、単一のエリアに対して何度でも競合を試みることができます。

10.26 損失欄 (Loss Box): 既に確立された状態の支配トークンが、(イベントの効果も含め)何らかの理由で地図盤上から除去された場合、「損失欄」に配置されます。確立されていない状態の支配トークンが地図盤上から除去された場合、所有プレイヤーの発展段階記録シートのストック欄に戻されます。「損失欄」に配置された支配トークンはそのターンの終了時に所有プレイヤーの手元に戻されます。

10.27 拡張によるカードボーナス: 拡張フェイズ終了時に、そのターンに、新たなエリア支配を最も多数獲得したプレイヤーは、影響カード 1 枚を無償で獲得することができます。該当プレイヤーが複数ある場合、ターンプレイ手順が一番早いプレイヤーが影響カードを獲得することができます。

11.0 調整フェイズ (Adjustments Phase)

11.1 ターン終了時の収益調整: 全プレイヤーの拡張フェイズが終了したならば、新たに支配を確立したエリアの個数 (10.22) 及び、「損失欄」(10.26) に配置された支配トークンの個数をもとに、各プレイヤーの収益を調整します。

11.11 新たに支配したエリアによる収益: 新たに支配を確立したエリア 1 個につき 1 マス (\$5) だけ収益を増加させます。

11.111 コンピュータの効果: 発展段階「コンピュータ」を獲得しているプレイヤーは、新たに支配したエリア 1 個につき、2 マス (\$10) だけ収益を増加させることができます。

11.12 損失欄による収益: 損失欄に配置されている支配トークン 1 個につき 1 マス (\$5) だけ収益を減少させます。

11.13 最小保障額: 各プレイヤーとも最低でも \$20 の収益は保障されています。いかなる理由があろうとも、収益欄で収益マークを \$20 のマスより低下させることはありません。

11.14 \$100 超過時の処理: プレイヤーの収益が \$100 を超過した場合、「\$100 超過マーク」を対象プレイヤーの収益マークの下に重ねて配置して、その旨を表示してください。

11.2 支配トークンの状態変更

新たに支配されたエリアの支配トークンを裏返し、既に確立された支配の状態に変更します (10.23)。

11.3 フェイズ終了時の収入: 上記収益マークの修正をすべて実施した後、各プレイヤーとも収益マークの値に等しい現金を獲得します。

11.4 安全保障 (Safety Net) の効果: 発展段階「安全保障」を獲得しているプレイヤーは、収益欄での位置関係に応じて、「安全保障」の特典による収入を得ることができます (収益が最も少ないプレイヤーが最大の特典を得ることができる)。複数プレイヤーが収益欄で同じマスにある場合、「安全保障」の特典による収入は、プレイヤーにより優位になるように計算すること。

11.5 都市生活 (Urban Renaissance) の効果: 躍進段階「都市生活」

を獲得しているプレイヤーは自分が支配しているエリア内の都市 1 個につき \$10 の収入を得ることができます。ただし、そのターンに「冷戦」(Cold War) イベントが発生している場合、「冷戦」イベントの対象となった海外市場エリアに存在する都市からは、「都市生活」の特典としての収入を得ることはできません。

11.6 映画 (Motion Picture) の効果: 躍進段階「映画」を獲得しているプレイヤーは、「映画」を有さない他のプレイヤーからそれぞれ \$5 を得ることができます。ただし、既に、発展段階「テレビ」を獲得しているプレイヤーは \$5 を支払う必要はありません。

11.7 トークンの返却: ターンプレイ手順欄、損失欄、都市/先駆者/カード欄に配置されている支配トークンをすべて、所有プレイヤーの発展段階記録シートのストック欄に戻します。

11.8 カードを引く: ターンプレイ手順に従って、各プレイヤーとも、山札から、影響カードを 1 枚引きます。

調整フェイズが終了したならば、1 ターンが完了したことになります。ターンプレイ順序フェイズから、新たなターンを開始します。

12.0 ゲームエチケット

12.1 カードの公開

手持ちの影響カードを他のプレイヤーに対して公開することは許されていません。

12.2 お金

12.21 所持金額の秘匿: プレイで使用する現金はその総額について秘匿することが許されています。ただし、所持現金はすべて机上に置いておかねばなりません。所持現金の総額を明示することが求められるのは、影響カードによるイベントの効果、プレイヤーの所持現金ベースで決まるケースに限られます。この場合、全プレイヤーとも、所持現金総額を明示しなければなりません。

12.22 端数の取扱: 現金について端数処理が必要な場合、常に、プレイヤーに不利になるように切り上げ/切り捨ての処理を行ってください。

13.0 ゲームの終了

















ゲームは以下の条件のいずれかが発生した場合に終了します。

- ①:最後の山札が引かれた「投資フェイズ」が終了した時点。最後の山札が引かれたのが「投資フェイズ」以外の場合には、直後の「投資フェイズ」の終了時点。
- ②:「投資フェイズ」の終了時点で、1 名以上のプレイヤーが 30vp 以上を獲得している場合、その「投資フェイズ」の終了時点。
- ③:「拡張フェイズ」の終了時点で、1 名以上のプレイヤーが 30vp 以上を獲得している場合、その「拡張フェイズ」の終了時点。

ゲーム終了時点でプレイヤーの手元に残った影響カードは使用しないまま終了します。

ゲームの勝者は、最も多くの勝利ポイント (vp) を獲得したプレイヤーです。複数のプレイヤーが同点の場合、所持現金が多い側が勝利します。所持現金も同じ場合、収益が多い側が勝利を収めます。

トークン・マーカ類の解説

現在の「期」を表示するのに1個使用します。残り4個は予備です。			パナマ運河が開通した際にその旨を表示するために使用します。パナマ運河開通までは地図盤外に置いておきます(10.15)。			濃赤色0.5インチのマーカは「原住民」ステッカーを貼り、原住民マーカとして使用します。ゲーム開始時点では地図盤外に置いておきます(8.322)			全生産物が「余剰」状態になった場合に使用します。上記状況が発生したなら、地図盤上の「全生産物余剰」欄に配置してください(8.3311)。		
											
白色0.5インチ角			黒色0.5インチ角			濃赤色0.5インチ角			黒色0.5インチ角		
5個			1個			5個			1個		
プレイヤーの収益が、\$100を超過した場合、対象プレイヤーの収益マーカの下に引いてその旨を表示します。			橙色0.5インチ角のマーカは「観光客」ステッカーを貼り、観光客マーカとして使用します。特定エリアで、「観光客」による収入が発生することを表示するために使用します(8.321)。			茶色0.5インチ角のマーカは「工業技術」ステッカーを貼り、工業技術マーカとして使用します。特定エリアで、「工業技術」による収入が発生することを表示するために使用します(8.321)。			黄緑色0.5インチ角のマーカは「2VPs」ステッカーを貼り、再多数の都市を支配しているプレイヤーが2vpを獲得できることを表示するために使用します。対象プレイヤーの発展記録シートに配置してその旨を表示してください。		
											
水色0.5インチ角			橙色0.5インチ角			茶色0.5インチ角			黄緑色0.5インチ角		
5個			3個			2個			1個		
灰色0.5インチ角のマーカは都市を表すために使用します。											
											
灰色0.5インチ角											
20個											
各プレイヤーとも、自分の担当色に対応した25個の0.25インチ角のトークンが用意されています。これらは、地図盤上のエリアの支配/開拓者/獲得した躍進段階/都市の購入/開拓者の購入/カードの購入の状態を表示するために使用します。また、新規に達成した支配であることを表すために、各色に対応したステッカーを1面に貼って使用します。			各色1個ずつを「勝利ポイント表示欄」で使用します。			各色1個ずつを「収益欄」で使用します。			各色1個ずつを「当該ターンプレイ順序表示欄」で使用します。		
											
0.25インチ角			各色1個 計5個			各色1個 計5個			各色1個 計5個		
各色25個計125個			各プレイヤーとも、「躍進段階獲得のためのステップ」欄で使用するために各色7個ずつが用意されています。			各色1個ずつを「次ターンプレイ順序選択順表示欄」で使用します。			各色1個ずつは予備です		
「G」のステッカーを緑色のトークンに、「B」のステッカーを青色のトークンに、「Y」のステッカーを黄色のトークンに等々、対応する色のステッカーを貼付します。											
			各色7個 計35個			各色1個 計5個			各色1個 計5個		

生産物による収入一覧							
生産物		支配エリア数					
		1	2	3	4	5	6
	農作物 Produce	5	10	15	20	30	40
	家畜 Livestock	5	10	20	30	40	50
	材木 Timber	5	10	20	30	45	60
	小麦 Grain	10	20	30	40	60	80
	衣服 Textiles	10	20	40	60	80	100
	鉱石 Ore	10	25	50	75	100	125
	毛皮 Fur	10	30	60	90	120	-
	タバコ Tabacco	10	30	60	90	120	-
	石油 Oil	10	30	60	90	120	150
	黄金 Gold	20	40	70	100	150	200
	科学技術 Technology	20	40	70	100	150	200
	観光客 Tourist	20	40	70	100	150	200



GMT Games, LLC
P.O.Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com

(c) 2004 GMT Games, LLC

追補

トークン・マークについて

ゲームにはルールブック 11 頁にまとめられている通り、多数のトークン、マークが含まれています。各プレイヤーとも、自分の担当色に対応した 25 個の 0.25 インチ角のトークンが用意されています。これらは、地図盤上のエリアの支配/先駆者/獲得した躍進段階/都市の購入/先駆者の購入/カードの購入の状態を表示するために使用します。また、新規に達成した支配であること、既に確立した支配であることを表すために使用します。プレイヤーの収益は、各ターンの拡張フェイズに新たに確立したエリア支配の個数によって増加していきます。また、そのターンに新たに確立した支配エリアが最も多いプレイヤーはボーナスで影響カードを獲得することができます。

本ゲームのベースとなったオリジナルのコンポーネントでは、支配トークンの 1 面が白色に彩色されており、白色面を上配置することで新たに確立したエリア支配の状態を表す様になっていました。ルール 10.22 項では、拡張フェイズの終了時に、支配トークンの白色面を裏返し(着色面を上にする)ことで、新たに確立した支配の状態を、既に確立した支配の状態へと移行させる旨規定されています。また、ルール 10.23 項では、上記機能を実現するために、ゲームに含まれている白色ステッカーを支配トークンに各自で貼り付ける旨を指定しています。しかしながら、実際のゲームに含まれる支配トークンが小さいサイズであるため、上記作業は困難を伴います。

支配トークンにシールを貼付する方法の代替案として、新たに確立した支配であることを表示するために、プレイヤー毎に 12 個用意されている円柱形のマークを併用するという方法を提案します(円柱形のマークは、ターンプレイ順序、勝利ポイント、躍進段階獲得のためのステップの表示にも合わせて使用します)。プレイヤーが新たなエリア支配を確立した場合、支配トークンを円形マークの上にのせて、対象エリアに配置します。他プレイヤーが、自分の拡張フェイズでその様な支配エリアを支配した場合、もとの支配者の支配トークンと円柱形マークはストック欄に戻します。拡張フェイズが終了し、新たに確立した支配の状態から、既に確立した支配の状態へと変更する際に、(新たに確立した支配であることを表示するために使用していた)円柱形マークはすべてストック欄に戻してください。つまり、収益の増加や最も多くの新規支配確立によるカード獲得の判定を、円柱形マークの個数を利用して行うことになります。

円柱形マークのうち、4 個は固定的にマークとして使用します。残る 8 個を、新規支配確立の判定用と、躍進段階達成のためのステップ獲得の表示のために使用します。躍進段階達成のためのステップ表示には最大で 7 個の円柱形マークを使用しますから、新規支配確立の判定用途に使用する円柱形マークが不足する可能性があります。このような場合には、予備としてゲームに含まれている白色の円柱形マークで代用してください。

最後に、ルールブックでは原住民マークは、濃赤色 0.5 インチ角のマークである旨規定されていますが、ゲームコンポーネント製作の都合上、濃赤色ではなく、濃黄色となってしまいました。ご了承くださいませ(訳注:日本語ルールでも、今後のコンポーネント改変の可能性を考慮し、原文のまま訳出)

ルールの明確化と FAQ

訳注:以下は、2005/04/05 付で GMT 社のホームページに公開された文書です。元ゲームには含まれません。

「ルールの明確化」部分は、ルールに独立した項番として記載されていない事項及び、ルール解釈が難しいと思われる事項を列記しています。「FAQ」部分は、ルールあるいはカードの記載内容についての質問への回答です。いずれも、概ねルールブックの記載順序に準拠して掲載されており、可能な限り、対応するルール項番を並記しております。

ルールの明確化

3.4 項;合衆国: ゲーム中の「合衆国」という表記は、今日のアメリカ

合衆国を構成する 50 の州に対応するエリアを指します。

9.1 項;購入済み未使用支配トークン: 購入済みで未使用の支配トークンを次ターン以降に持ち越すことはできません。

10.17 ;フェリー: 2 エリア間にフェリー(白色破線)が設定されている場合、「蒸気船」あるいは「航空機」の特典を利用しないのであれば、対象エリア間で移動(拡張)を行う場合には必ず「フェリー」を使用しなければなりません。地図盤上ではミシガン(Michigan)エリアは、オンタリオ(Ontario)エリア及び南部オンタリオ(South Ontario)エリアと陸地で接している様に描かれていますが、フェリーを使用しなければなりません。このため、ケベック(Quebec)エリアから「電信」の特典を使用して、ミシガンエリアに直接拡張を行うことはできません。同様に、南部オンタリオエリアとニューヨーク(New York)エリア間も必ずフェリーを利用しなければなりません。

10.24 ;新たに確立された支配への競合: 「新たに確立された支配」が存在するエリアに対しても、「既に確立された支配」が存在するエリアと同様の手順で「競合」を実施することができます。ルール 10.24 項は、「既に確立された支配」が存在するエリアではなく、「既に確立された支配」あるいは「新たに確立された支配」が存在するエリア」と記載されているものとします。

ルールブック p10 最大都市ボーナス: 最多数都市支配によるボーナスの 2VPs は、単独多数の場合にのみ獲得することができます。また、ゲームの過程を通して、最多数都市支配プレイヤーが変動する度に、ボーナスを獲得するプレイヤーも変動します。支配都市数を把握するために、勝利ポイント表示欄の最下段に、プレイヤー毎にマークを配置し、支配都市数を表示することにしてもかまいません。

FAQ

地図盤に関する質問(3.4):

Q: ユカタン(Yucatan)エリアあるいはオアカカ(Oaxaca)エリアから、中央アメリカ(Central America)エリアへ直接移動(拡張)することが可能か?あるいは、メキシコ(Mexico)エリアあるいはグエレロ(Guerrero)エリアから「電信」の特典を使用し、中央アメリカエリアへ移動(拡張)することは可能か?

A: 可能である。

カードプレイフェイズに関する質問(8.0):

Q: 再利用するカードは続く「期」の山札に混ぜて使用する旨規定されているが、『「期」間』に相当する場合の取扱はどうなるのか?

A: ルール 8.0 項の規定によれば、プレイされたカードは、続く「プレイ順序決定フェイズ」まで、カードを使用したプレイヤーの前に留め置かれることになる。つまり、「調整フェイズ」に全プレイヤーにカードを配布した後、山札に加えてシャッフルされることになる(ゲームが無用に長引かないようにするために再利用するカード枚数を減らす為の措置でもあります)。『「期」間』に相当するターンでは、直前の「期」のカードと、新たな「期」のカードの双方を使用することができます(8.12)。このため、直前の「期」にのみ使用可能なカードが、『「期」間』に相当するターンに使用されなかった場合、全く使用することができないカードとなってしまいます。このような「使用することができない」カードは、スパイイベントによって、他のプレイヤーに奪われるか、躍進段階「物語」の特典によって捨て札とされない限り、ゲーム終了までプレイヤーの手札としてとどまり続けます(収益に対するペナルティを被ることなく保持できるカード枚数は 3 枚であることを考慮するならば、第 1 期が終わるまでに、第 1 期でしか使用できないカードを、第 2 期が終わるまでに、第 2 期でしか使用できないカードをすべて使用してしまうことを推奨します)。

Q: カードの効果はいつまで継続するのか?

A: ルール 8.0 項の規定により、使用されたカードは続く「プレイ順序決定フェイズ」まで、カードを使用したプレイヤーの前に留め置かれることになる。このため、カードの効果は、使用されたターンに限り適用されることになる。その後のカードの取扱、すなわち、ゲームから取り除かれるか、再利用されるかについては 8.11 項参照のこと。

Q: カードによる特典はいつ使用するのか?

A: カードによる特典はただちに使用しない限り、その効果は失わ

れます。9.233 項では、先駆者保有制限一杯まで既に先駆者を有しているプレイヤーが、カードイベントにより無償で先駆者を獲得することができる場合、その様な無償獲得の先駆者は失われる旨が記載されています。8.12 項では、新しい「期」のカードが引かれた瞬間から、新しい「期」が始まる旨が規定されています。無償で先駆者を獲得することができる特典があるカードを、『「期」間』ターンに使用した場合、新しい期が既に始まっているものと見なされますから、開拓者保有上限も、新しい「期」に対応した(より個数の多い)制限数が適用されることに注意してください。

Q: 「支配権の委譲」あるいは「進入可能」カードの使用方法は？

A: カードによるイベントの中には、エリアの「支配権の委譲」や、「特定エリアへの進入(拡張)」を可能とする特典を有するものもあります。イベントの特典を使用するために何らかの前提条件がある場合、カードにその旨が記載されています(たとえば、「西部開拓」の獲得等)。カードに記載された前提条件以外の制約は課せられないものとして取り扱うことができます。たとえば、カード#5「ゴールドラッシュ」イベントでは、カードが使用された時点で、「西部開拓」を有するプレイヤーは、そのターンに、「北部カリフォルニア」エリア及び、「南部カリフォルニア」エリアに進入(拡張)することが可能となります。このため、通常の移動(拡張)ルールでは拡張フェイズに、「北部カリフォルニア」及び「南部カリフォルニア」エリアには進入(拡張)できない地勢的条件にあるプレイヤーであっても、イベントの特典により、そのターンに限り、進入(拡張)することが可能となります。このルールがあるために(発展段階の「西部開拓」を獲得することが条件ではありますが)、地図盤上でエリア支配により、西海岸へのルートを遮断されたとしても、すべてのプレイヤーとも、アメリカ西海岸に進出する可能性を有することになります。カード#41「メイン号を忘れるな！」イベントの特典により発展段階「蒸気船」を有さないプレイヤーであっても、「中央アメリカ」「南アメリカ大陸東部」「南アメリカ大陸西部」の各エリアに進入(拡張)することが可能となります。カード#7「移民」イベントの特典により、カード使用プレイヤーは、他プレイヤーの本拠地エリアを除くいかなるエリアであろうと、その位置関係に関係なく、支配権の委譲を強いることができます。

他方、「独立戦争(Revolutionary War)」、「ホームスタッド法(Homestead Act)」、「反トラスト法(Trustbusters)」、「弁護士(Lawyer)」等のイベントで他プレイヤーからエリアの割譲を受ける場合、対象となるエリアは、通常の移動(拡張)ルールで到達可能なエリアでなければなりません(8.326)。

Q: 支配トークン配置時に「白色」あるいは「着色」いずれでも可能とあるのはどういった意味か？

A: 「支配トークンを白色面を上にして配置可能」と指定されている場合、支配トークンを「新たに確立された支配」の状態に配置するものとします。

Q: 「市場での優位性」が規定されているカード(たとえば、「交易所」;#31)や「通信販売」;#45)の機能はどのようなものか？

A: 対象となるカードを使用したプレイヤーが選択した 3 エリアについて、通常より 1 個少ない支配トークンで「競合」を実施することが可能となります。そのターンに実際に実施する「競合」の回数は、対象プレイヤーが使用可能な支配トークンの個数に依存します。加えて、カードには、「競合判定時の出目が等しいときに勝利を収めることが可能」である旨の記載がありますが、これは、対象カードを使用したプレイヤーが、そのターンに実施するすべての「競合」の試みに対して適用されます(競合実施コストが低下した 3 エリアに限定される効果ではないことに注意)。

Q: カードの効果の適用順序はどうなるか？

A: カードの効果は、カードに記載されている順序に従って適用されます。「宿命カード」については、イベントの効果を用いた後、生産物による収入を計算してください(例外:カード#13「インターネット」)。カード#61「世界大戦」イベントの効果は同時適用とします。カード使用プレイヤーが\$10 を獲得した後、最大勝利ポイント、最大収益、最大現金保持によるペナルティ対象者を同時に判定、適用します。

Q: カード#8「反トラスト法」の効果はどのようなものか？

A: カードを使用したプレイヤーが対象となる 2 個生産物を指定する。「最高裁」カードを有するプレイヤーはカウンターカードとして使用することができます。対象となった生産物の算出エリアを最も多く有するプレイヤー(同数の場合はターンプレイ手順の順)からエリアの割譲を実施すること。エリアを譲り渡すプレイヤーが、相手プレ

イヤーを選択することができるが、対象となるプレイヤーが通常の移動(拡張)ルールで進出可能なエリアであることが条件となる。ルール 8.326 項参照のこと。

受取対象として指定されたプレイヤーはそれを受け入れるか、拒否するかを選択を行うことが可能である。受け入れる場合、支配トークンを、「新たに確立した支配」の状態か、あるいは、「既に確立している支配」の状態か、いずれか希望する方で配置することができる。対象となるプレイヤーがすべて受け入れを拒否した場合、あるいは、通常の移動(拡張)ルールで到達可能なプレイヤーが存在しないエリアである場合、対象となるエリアは「誰も支配していない状態」となる。

対象生産物生産エリアを計上する際には、都市の存在については無視すること。1 エリアにて同一品目を複数個算出するエリアについては 2 個エリアとして計算しなければならない。

カード#52「弁護士」イベントにおけるエリア割譲についても上記と同様の手順で解決すること。

Q: カード#12「石油危機」イベント実施時に、「石油」産出エリア数が最多数のプレイヤーを判定する際に、都市の効果は適用するか否か？ また、複数プレイヤーが同数の場合にはどのように処理するのか？

A: 都市の効果は適用しない。ルール 8.331 によれば、都市は生産物産出による収入を 1 段階向上させる効果を有するのであって、実際に産物を産出するのではない。石油産出エリア支配箇所数の最大プレイヤーが複数である場合、石油産出エリア保持数最大によるボーナスはいずれのプレイヤーにも適用されないことに注意すること。

Q: 躍進段階「電化」を獲得しているプレイヤーがカード#35「南北戦争」イベントの対象となった場合、無償で「都市」を獲得することは可能かどうか？

A: 獲得可能である。「南北戦争」イベントのイベント説明文では、「都市」を購入できない旨規定されている。無償で獲得する「都市」については、「購入」ではないため、獲得可能として処理すること。

Q: カード#36「リンカーン」カードが、カード#35「南北戦争」イベントのカウンターカードとして使用された場合、「リンカーン」カードのリーダーカードとしての特典(「発展段階」購入の割引及び「躍進段階」達成のためのステップ獲得)は利用することが可能か？ また、「協調」を利用し、「リンカーン」カードのカウンターカードとしての効果を「南北戦争」イベントに対して使用することが可能か？

A: 「リンカーン」カードがカウンターカードとして使用された場合でも、リーダーカードとしての特典は有効である。しかしながら、「協調」を利用し、他プレイヤーが対象となっている「南北戦争」イベントの効果を打ち消すことはできない。なぜならば、「協調」は、「投資フェイズ」に実施される行動であり、「カードプレイフェイズ」には「協調」を実施することはできないからである(9.351)。

Q: カード#40「セオドア=ルーズベルト」カードの効果は「協調」で用いることができるか？

A: 用いることはできない。リファレンスブックのカードリスト参照のこと。「セオドア=ルーズベルト」カードはイベントカードであり、リーダーカードではないことに注意すること。

Q: カード#63「大統領」カードは複数のイベントに対して同時にカウンターとして使用することができるか？

A: 複数個のイベントに対するカウンターとしては使用できない。カウンターとして使用できるのは 1 個イベントに限定されることに注意すること。ただし、「ニュース」として使用された場合も含め、そのターンに既に「大統領」カードを使用しているプレイヤーを、カード#17「スパイ」イベントの対象とすることはできない(8.327)。

「大統領」と「南北戦争」カードを有するプレイヤーがいたとして、「リンカーン」イベントを発生させたプレイヤーに対して、「南北戦争」をカウンターとして使用した後、再度、「南北戦争」カードの効果を打ち消すために「大統領」カードを使用することは可能です。カード#64「連邦最高裁判所」カードは、「大統領」カードの効果を打ち消すために使用することができます。

Q: 「連邦最高裁判所」によって、「反トラスト法」、「弁護士」、「議会」、「大統領」の各イベントを打ち消す手順について知りたい。

A: 「連邦最高裁判所」カードによってカウンターすることが可能なカードをイベントとして使用した場合、カードを使用したプレイヤーは、「連邦最高裁判所」カードの使用の有無を確認するために最

低でも 3 秒間は時間的猶予を与えなければなりません。この時間は、他のプレイヤーの要望があった場合、引き延ばす必要があります。もし、イベントが「連邦最高裁判所」カードによってカウンターされた場合、対象イベントの効果はすべて打ち消されます。

カード#8「反トラスト法」イベントの場合、対象となる 2 個生産物を指定した後、「連邦最高裁判所」カードによるカウンターの有無を確認してください。もし、「連邦最高裁判所」カードによってカウンターが発生した場合、「反トラスト法」イベントによる生産物の指定（とエリアの割譲）は全く発生しません。しかしながら、「鉱石」（Ore）の産出による収入の計算は通常通り解決します（生産物の産出はイベントでは無いため）。

カード#55「弁護士」イベントの場合、対象となる生産物が指定され、結果判定の **dx** を実施した後、「連邦最高裁判所」カードによるカウンターの有無を確認してください。もし、「連邦最高裁判所」カードによってカウンターが発生した場合、「弁護士」イベントの効果は全く適用されません。

カード#62「議会」イベントの場合、「連邦最高裁判所」カードによってカウンターが発生したならば、無償で獲得可能な 2 個の支配トークンが獲得できなくなります。

カード#63「大統領」イベントの場合、「連邦最高裁判所」カードによってカウンターが発生したならば、「大統領」カードによる他イベントの無効化が無かったものとされます（これは、「スパイ」イベントへのカウンターとして「大統領」カードが使用された場合にも適用されます）。

「連邦最高裁判所」カードにより、その効果が打ち消された場合でも、使用されたカードは、次ターンプレイ手順決定のために机上に留め置かれます。

収入に関する質問:

Q: 単一の生産品について、(複数の対象エリアに) 複数の都市が配置されている場合、生産品産出による収入は 1 段階以上向上するのか？

A: 都市による収入の向上は 1 段階に限定される（8.331）

先駆者に関する質問（9.23）:

Q: ストック欄に支配トークンが残っていない状態で、先駆者を購入することはできるか？

A: 発展段階記録シートの先駆者欄に支配トークンを配置するために、ストック欄に 1 個以上の支配トークンが残っている必要があります。そのターンに先駆者を 1 個トークンで購入可能な場合、ストック欄に 1 個トークンを残す様に、トークンの購入を実施する必要があります。この場合、購入済みトークンから先駆者購入費用の 1 個トークンを地図盤上の「先駆者購入欄」に配置し、ストック欄から、1 個トークンを発展段階記録シートの「先駆者欄」に配置します。2 個トークン以上の価格で先駆者を購入する場合、1 個トークンを地図盤上の「先駆者購入欄」に配置し、1 個トークンを発展段階記録シートの「先駆者」欄に配置します（3 個トークン以上で購入した場合の残金はストック欄に戻します）。

もし、トークンがすべて配置されている状況である場合、何らかの理由でトークンが失われるか、あるいは、発展段階「無線」を獲得するかして、使用可能なトークンを入手しない限り、先駆者を購入することはできません。

Q: 未使用の先駆者を発展段階記録シートの先駆者欄から取り除くことは可能か？

A: 先駆者を発展段階記録シートの先駆者欄から取り除くことはできない(躍進段階獲得の試みを実施した場合を除く)。このことを明示的に記載したルールは存在しないが、9.23 項で「購入した先駆者は発展段階記録シートの先駆者欄に配置すること」が規定され、先駆者欄から取り除く手順については言及されていない。また、10.19 項では、発展段階の「無線」を獲得した場合に、「地図盤上から取り除く」と、取り除く対象が限定されていることから類推して、上記解釈とすべきである。

Q: 先駆者あるいは都市を 1 ターンに複数個獲得することは可能か？

A: 先駆者、都市とも不可能である。9.24 項にて、1 ターンには 1 個開拓者しか獲得できない旨、かつ、獲得とは、購入あるいは無償での獲得両方を意味する旨明記されている。無償で獲得したものに加えて、1 個を購入できるのでは無いことに注意すること。

都市に関しては、9.22 項にて、1 ターンに 1 個都市しか獲得できないことが明記されている。1 個都市を購入し、かつ、躍進段階「電化」の特典として、1 個都市を無償で獲得することはできないので注意すること。

都市に関する質問:

Q: 1 個エリア内に複数個の都市を配置することは可能か？

A: 不可能である（9.22）。

シンクタンクに関する質問:

Q: 躍進段階「シンクタンク」を獲得しているプレイヤーが第 2 期の山札最後の 1 枚を引いて、かつ、カードの引き直しを希望する場合の処理はどの様になるか？

A: 「シンクタンク」獲得プレイヤーは第 3 期の山札から 1 枚を引きます。その後、9.2411 項に規定されているとおり、「シンクタンク」獲得プレイヤーが捨て札としたカードを第 3 期の山札に加えて再度シャッフルします。この結果、第 3 期には使用できないカードが（いずれかのプレイヤーによって）引かれる可能性があります。

協調に関する質問:

Q: 協調により、ライセンス供与を行った場合、ライセンスを受ける側のプレイヤーは対象となるリーダーカードのすべての特典を獲得することができるのか？

A: 獲得可能である（9.351）

Q: 他のプレイヤーにリーダーカードの特典を供与するためだけに（＝相手プレイヤーからは何も提供されない形で）、協調を行うことは可能か？

A: 可能である。ただし、1 ターンに協調できる対象は 1 プレイヤーに限定されていることに注意すること。

拡張に関する質問:

Q: 「新たに確立された支配」の状態を表す最も良い方法を提示してほしい。

A: ルールの追補に記載されているとおり、各プレイヤー色の円柱型のマーカーを併用することが最も望ましいと思われます。拡張フェイズ終了時に、「新たに確立された支配」であることを表示していた円柱形のプレイヤーマーカーを一箇所(地図盤上でカリブ海に相当する部分(＝生産物収入表の部分))に集め、最大拡張ボーナスによるカードの獲得プレイヤーの判定や、収益の増減(損失エリア数も考慮すること)を判定する様にすれば良いでしょう。こうすることで、支配トークンを裏返すという作業を実施する必要がなくなり、ミスの発生も減ると思われます。

Q: 本拠地エリアを含め、地図盤上に支配しているエリアが無い場合、どのエリアを対象として拡張を行うことが可能なのか？ また、本拠地エリアでの競合の際の攻撃あるいは防御の取扱はどのようになるのか？

A: 競合を受けた結果、あるいは、カード#19「独立戦争」イベントの結果として、本拠地エリアを失う可能性があります。本拠地エリア支配しているかどうかに関係なく、拡張を実施することができます（10.1）。競合の際には、攻撃側であるか、防御側であるかを問わず、自分の本拠地エリアが対象となっている場合、通常より 1 個余分に競合判定のサイコロを振ることができます（10.247）。競合については、拡張フェイズの自分の手番に発生した競合では攻撃側、他のプレイヤーの手番になされる競合では防御側として扱われることに注意してください。

Q: 「中央アメリカ」エリアと、「南アメリカ大陸西部」、「南アメリカ大陸東部」は相互に隣接しているか？ また、海外市場エリアについてはどう考えるか？

A: 10.12 項では、「南アメリカ大陸西部」、「南アメリカ大陸東部」の両エリアは相互に隣接している旨規定されている。「南アメリカ大陸西部」エリアは太平洋海域に属している。「南アメリカ大陸東部」は大西洋海域に属していることに注意すること。「中央アメリカ」エリ

アは、「南アメリカ大陸西部」エリア及び「南アメリカ大陸東部」エリア、いずれとも隣接していない。「海外市場エリア」はいずれのエリアとも隣接していない。

Q: 発展段階「電信」の特典を利用し、原住民マーカが配置されているエリアを通過して拡張を実施することは可能か？

A: 不可能である。「電信」の特典を利用し、「新たに確立された支配」状態のエリアを通過して拡張を実施することは可能であるが、原住民マーカが配置されているエリアを通過することはできない。

Q: 発展段階「鉄道」の特典を利用し、同一地域内の原住民マーカが配置されているエリアを通過して拡張を実施することは可能か？

A: 可能である。「鉄道」の特典を利用した場合、同一地域内であれば、原住民マーカが配置されているエリアであっても通過して拡張を行うことが可能である(10.14)

Q: 「航空機」、「無線」、「電子商取引」の特典を利用し、「ハワイ」、「アラスカ」、「キューバ」、「南アメリカ大陸東部」、「南アメリカ大陸西部」の各エリアに拡張を実施することは可能か？

A: 可能である。10.15 項は 10.16/10.18/10.19 項を打ち消すものではない。

Q: 発展段階「無線」の効果について説明してほしい。ルール文中の“あるいは、プレイ手順による上限個”という記述は何を意味するのか？

A: 発展段階「無線」を獲得した場合、即座に、地図盤上から支配トークン 5 個(あるいはターンプレイ手順による上限個)を取り除くことができます。これは、投資フェイズ中に実施しなければなりません。こうして取り除いた支配トークンは、投資フェイズあるいは拡張フェイズにて使用することが可能です。ターンプレイ手順による上限個とは、ターンプレイ順序毎に規定されている支配トークン購入個数制限のことを言います(9.1)。支配トークン購入個数制限が 3 個である場合、地図盤上からは最大でも 3 個トークンまでしか取り除くことができません。支配トークン購入個数制限が 3 個のときに、地図盤上から 1 個トークンを取り除いたならば、同じ投資フェイズ中には 2 個トークンを購入することが可能です。同じ状況下で、地図盤上から取り除いた支配トークンが 2 個の場合、同じ投資フェイズ中には 1 個トークンを購入することができます。支配トークン購入個数制限が 5-7-9 個のいずれかである場合、地図盤上からは最大で 5 個までの支配トークンを取り除くことが可能で、同じ投資フェイズに購入することができる支配トークンの個数は、購入個数制限から実際に地図盤上から取り除いたトークンの個数を引いた値になります。

地図盤上から取り除く支配トークンより多くの個数の支配トークンを購入可能である場合、地図盤上から取り除いた支配トークンと、購入した支配トークンとは区分して管理しなければなりません。というのも、発展段階「無線」の特典として地図盤上から取り除いた支配トークンは、拡張フェイズに、地図盤上の望むエリアに配置化するのであるのに対し、通常の手順で購入した支配トークンの配置(拡張)は通常のルールによる制約が課せられるためです。

収益に関する質問:

Q: 喪失エリアによる収益減少の結果、収益が\$20 より少なくなる場合はどのように処理するのか？ また、収益が\$100 を超過した場合にはどのように取り扱うのか？

A: ルール 11.13 項の規定により、収益が\$20 より低下することはありません。収益が\$20 のプレイヤーが、新たに 3 エリアの支配を獲得し、1 エリアの支配を喪失した場合、通算で 2 エリア分の増加として収益を修正(この場合には\$30)します。処理にあたっては、まず増加分を適用し(11.12)その後、減少分を適用(11.13)してください。収益が\$100 を超過した場合、水色のマーカを対象プレイヤー色の収益マーカの下に置いてその旨を表示します。ルールブック 10 頁も参照してください。